



UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL SISWA MELALUI BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PERMAINAN

Yuniati ✉ Ninik Setyowani, Sinta Saraswati

Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang,
Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Desember 2012
Disetujui Februari 2013
Dipublikasikan Juni 2013

Keywords:

*Ability Of Social Interaction,
Group Guidance, Games
Technique*

Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan fenomena yang ada di SMP Negeri 13 Semarang yang menunjukkan adanya siswa yang memiliki kemampuan interaksi sosial yang sangat rendah, rendah, sedang, tinggi dan sangat tinggi. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui keberhasilan dalam meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa melalui bimbingan kelompok teknik permainan. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Sampel penelitian adalah 10 orang siswa yang memiliki kemampuan dalam berinteraksi sosial rendah. Metode pengumpulan data menggunakan skala psikologi. Hasil uji *wilcoxon* diperoleh $T_{count} = 55,0$ dan $T_{table} = 8,0$ berarti H_a diterima dan H_o ditolak. Hasil tersebut menunjukkan tingkat kemampuan dalam berinteraksi sosial siswa meningkat setelah memperoleh bimbingan kelompok teknik permainan. Dari hasil penelitian menunjukkan kemampuan interaksi sosial siswa sebelum memperoleh bimbingan kelompok teknik permainan 57.5% dengan kategori sedang dan setelah memperoleh bimbingan kelompok teknik permainan 76.5% dengan kategori tinggi. Perbedaan tingkat kemampuan dalam berinteraksi sosial siswa sebelum dan sesudah bimbingan kelompok teknik permainan sebesar 19%. Selain itu, siswa mengalami perkembangan perilaku yang lebih baik dilihat dari meningkatnya indikator percakapan, saling pengertian, kerjasama, keterbukaan, empati, dukungan, rasa positif, dan kesetaraan.

Abstract

This study was conducted based on the phenomenon that is in SMP N 13 Semarang indicating students who have low ability of social interaction. The purpose of this study to determine the efficacy in improving transparency in the ability of social interaction through group guidance with games techniques. This type of research is experimental research. Sample were 10 students who have low ability of social interaction. Methods of data collection using psychological scales. Wilcoxon test results obtained $T_{count} = 55.0 > 8.0 T_{table}$ or imply H_a accepted and H_o rejected. These results indicate the level of openness in ability of social interaction increased after the technical games. These results demonstrate openness in ability of social interaction prior to the technical games 57.5% with moderate category and after group guidance with games techniques gaining 76.5% with high category. The differences of ability of social interaction before and after the group guidance with games technique by 19%. In addition, students progressing better behavior seen from the increasing indicators.

©2013 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

Gedung A2, Kampus Sekarang gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: journalbknunes@yahoo.com

ISSN 2252-6374

PENDAHULUAN

Dalam kehidupan bermasyarakat, manusia akan saling berhubungan dan membutuhkan orang lain. Kebutuhan itulah yang dapat menimbulkan suatu proses interaksi sosial. Manusia dilahirkan sebagai makhluk sosial, yang tidak akan bisa hidup di dunia ini tanpa ada bantuan dari orang lain. Misalnya pada lingkup keluarga, manusia pasti memerlukan keluarga sebagai sarana untuk mencurahkan kasih sayang, perasaan atau permasalahan yang sedang dihadapi. Seperti halnya dalam kehidupan di sekolah, siswa juga membutuhkan orang lain, baik itu guru ataupun teman sebayanya. Misalnya saja saat siswa mendapat masalah di sekolah, dan dia tidak dapat menyelesaikannya sendiri, siswa pasti akan meminta bantuan orang untuk membantu menyelesaikan permasalahan yang sedang dihadapi.

Membina interaksi sosial yang baik antara siswa dengan guru dan antara sesama siswa harus terus dikembangkan. Apabila interaksi sosial tersebut terjalin dengan baik, hal itu akan sangat bermanfaat. Siswa akan merasa percaya, nyaman, dan hubungan dengan guru maupun siswa lain juga terjalin dengan baik. Selain itu, proses belajar mengajar pun akan berjalan dengan lancar. Untuk itu kemampuan siswa dalam berinteraksi sosial sangat penting untuk ditingkatkan.

Masa remaja merupakan masa penyesuaian diri seseorang dengan kelompok. Di lingkup sekolah, kegiatan kelompok siswa misalnya OSIS, PMR, pramuka, kelompok bermain, dan lain sebagainya. Pada masa ini interaksi sosial dengan kelompok lebih penting bagi remaja. Mereka cenderung menghabiskan waktu dengan kelompoknya daripada di rumah dan menuruti perkataan orang tuanya. Apabila interaksi sosial dengan kelompok itu sifatnya positif, hal itu akan sangat berguna bagi perkembangan remaja tersebut. Akan tetapi apabila interaksi sosial dengan kelompok itu cenderung negatif atau menyimpang, hal itu dikhawatirkan akan membentuk perilaku sosial yang menyimpang pada diri remaja. Interaksi

sosial merupakan hubungan individu satu dengan individu lainnya di mana individu satu dengan yang lainnya dapat mempengaruhi individu lain dan terdapat hubungan yang timbal balik (Walgito, 2000 halaman 65). Sementara menurut Soekanto dalam (Dayakisni, 2003 halaman 127), mendefinisikan interaksi sosial sebagai hubungan antar orang perorangan dengan kelompok manusia.

Berdasarkan wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran matematika di SMP N 13 Semarang, menjelaskan bahwa siswa-siswanya mempunyai kemampuan interaksi sosial yang kurang. Hal ini terbukti dengan adanya fenomena seperti interaksi sosial antara siswa dengan guru maupun siswa dengan siswa terlihat kurang baik. Siswa tidak mendengarkan dan menghargai guru yang sedang mengajar di depan kelas, mereka lebih suka berbicara sendiri dengan temannya, membuat gaduh suasana kelas, bahasa lisan mereka tidak sopan dan sering membuat guru marah, mereka sangat pendiam dan jarang mengungkapkan pendapat ataupun bertanya kepada guru, hanya beberapa siswa saja yang terlihat aktif mendengarkan dan bertanya saat guru menjelaskan materi pelajaran

Selain itu juga dari hasil IKMS yang peneliti sebarakan di kelas VII F untuk 31 siswa kemarin dapat diperoleh hasil yaitu siswanya mempunyai interaksi sosial yang sangat rendah, yaitu sebanyak 22% , siswa yang mempunyai interaksi sosial yang rendah sebanyak 19%, siswa yang interaksi sosialnya tergolong sedang sebanyak 18%, siswa yang tergolong interaksi sosialnya tinggi yaitu 20%, dan siswa yang tergolong interaksi sosialnya tergolong sangat tinggi yaitu 21%. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pembimbing ketika mengajar di kelas VII F, diperoleh informasi bahwa siswanya tergolong interaksi sosialnya yang beragam, itu terbukti ketika diadakan tanya jawab di kelas, terlihat ada siswa yang terdiam. Oleh karena itu nanti diharapkan melalui bimbingan kelompok dengan teknik permainan, siswa yang interaksi sosialnya yang beragam dapat menjadi naik, siswa yang interaksi sosialnya sedang menjadi tinggi, dan siswa yang interaksinya sudah tinggi menjadi semakin tinggi.

Dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh rais kusuma pada tahun 2007 yang berjudul Keefektifan Bimbingan Kelompok Terhadap Peningkatan Kemampuan Berinteraksi Sosial Pada Siswa Kelas XI di SMA N 2 Ungaran Tahun Ajaran 2007/2008. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum memperoleh perlakuan termasuk dalam kategori yang beragam dengan rata-rata persentase 31,16% dan setelah mendapat 78,83% termasuk dalam kategori tinggi, dengan demikian mengalami peningkatan sebesar 47,57%. Hasil uji wilcoxon menunjukkan bahwa nilai $Z_{hitung} = -2,809 > Z_{tabel} = 1,96$. Hal tersebut membuktikan bahwa bimbingan kelompok efektif terhadap peningkatan kemampuan interaksi sosial.

Dalam penelitian ini peneliti memilih salah satu layanan dalam bimbingan dan konseling, yaitu layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa. Layanan bimbingan kelompok adalah salah satu layanan dalam bimbingan dan konseling yang diberikan kepada sejumlah orang (10 sampai 15) dalam bentuk kelompok yang dipimpin oleh seorang konselor, membahas masalah umum yang aktual menjadi kepedulian para anggota kelompok dengan memanfaatkan dinamika kelompok. Melalui bimbingan kelompok siswa diberikan kesempatan untuk mengeluarkan pendapat sesuai dengan materi yang dilaksanakan dalam bimbingan kelompok tersebut. Siswa diajarkan dan dilatih tentang materi yang berhubungan dengan interaksi sosial, sehingga kemampuan berinteraksi sosial siswa akan meningkat. Prayitno(1995 halaman 15).

Dalam penelitian ini peneliti memilih teknik permainan, untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa. Sebelum permainan dimulai, siswa akan dijelaskan aturan permainan sesuai yang akan dimainkan, misalnya dibagi dalam kelompok-kelompok kecil, selanjutnya kelompok-kelompok kecil itu secara bergantian mendapatkan giliran untuk bermain. Dalam kesempatan itu individu akan menghayati secara langsung bagaimana kerjasama atau interaksi antar teman sepermainan. Sementara kelompok yang

mendapat giliran untuk bermain, kelompok yang lainnya bertugas menjadi penonton sekaligus sebagai observer. Dari pertunjukan permainan tersebut itu kemudian diadakan diskusi dengan tujuan untuk mengevaluasi team kerja, kerjasama atau interaksi antar anggota kelompok permainan dan disisipkan masukan-masukan untuk pemain yang memainkan permainan. Melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan ini setiap individu diberikan kesempatan untuk berinteraksi antar pribadi yang khas, pada kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik permainan setiap individu mendapatkan kesempatan untuk menggali dan berekspresi pada tiap topik permainan yang diberikan pemimpin kelompok. Kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik permainan ini memungkinkan setiap anggotanya untuk saling belajar mengungkapkan dan mendengarkan dengan baik, seperti: berpendapat, ide, saran, tanggapan, serta tanggung jawab terhadap pendapat yang telah dikemukakannya, belajar menghargai pendapat orang lain, mampu menahan dan mengendalikan emosi yang bersifat negatif, belajar bertenggang rasa, menjadi akrab satu sama lain. Kelompok juga dapat untuk tempat belajar dan melatih mengekspresikan perasaan, menunjukkan perhatian terhadap orang lain dan berbagi pengalaman, ini diperkirakan sangat membantu bagi siswa yang mengalami interaksi sosial yang masih sangat yang beragam, yang beragam, sedang, tinggi maupun sangat tinggi dan akan memudahkan proses penanganannya.

Teknik permainan dalam bimbingan kelompok diperkirakan tepat digunakan sebagai salah satu bentuk permainan yang dapat diberikan kepada siswa yang memiliki kemampuan interaksi sosial sangat yang beragam, yang beragam, sedang, tinggi maupun sangat tinggi di lingkungannya, baik di rumah, sekolah, maupun lingkungan masyarakat. Selain itu kelima aspek komunikasi yang meliputi keterbukaan, rasa positif, empati, dukungan, dan kesetaraan, terampung pada kegiatan bimbingan kelompok. Sehingga diharapkan secara optimal siswa dapat mengalami perubahan dan

mencapai peningkatan yang positif setelah mengikuti kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik permainan. Siswa mengikuti kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik permainan dapat secara langsung berlatih menciptakan dinamika kelompok, yakni berlatih bekerja sama, berbicara, menanggapi, mendengarkan, dan bertenggang rasa dalam suasana kelompok. Kegiatan ini merupakan tempat pengembangan diri dalam rangka belajar kemampuan interaksi sosial secara positif dan efektif dalam kelompok kecil. Dari kegiatan tersebut siswa dapat menerapkan kedalaman kehidupan sosial masyarakat yang sesungguhnya.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini akan dikemas dengan judul "Upaya Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Pada Siswa Kelas VII F Di SMP N 13 Semarang"

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen yaitu *Pre-experimental design* atau eksperimen pura-pura. pola yang digunakan dalam penelitian ini adalah

One Group Pre-test and post-Test design. Menurut Arikunto (2006 halaman 3) eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau meniadakan faktor-faktor lain yang mengganggu. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa yang memiliki kemampuan interaksi sosial rendah di kelas VII F SMP Negeri 13 Semarang . Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu melalui skala psikologi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *uji wilcoxon Signed Rank Test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Kemampuan Dalam Berinteraksi Sosial Pada Siswa Kelas VII F SMP Negeri 13 Semarang Sebelum Mengikuti Bimbingan Kelompok Teknik Permainan

Hasil *pre test* skala kemampuan dalam berinteraksi sosial selengkapnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Hasil *pre test* Skala kemampuan dalam berinteraksi sosial

<i>Pre test</i>				
No.	Kode Siswa	Jumlah	Persentase	Kategori
1.	SF	214	46%	Rendah
2.	VY	326	69%	Tinggi
3.	FH	306	65%	Sedang
4.	AK	272	58%	Sedang
5.	DR	165	39%	Rendah
6.	JH	352	75%	Tinggi
7.	NA	396	84%	Sangat Tinggi
8.	SN	261	56%	Sedang
9.	MU	156	38%	Sangat Rendah
10.	AA	214	46%	Rendah
	Rata-rata	270	57.5%	Sedang

Berdasarkan hasil perhitungan tabel 1 dapat diketahui bahwa siswa yang dijadikan subjek dalam penelitian ini memiliki kemampuan dalam berinteraksi sosial (*pre test*) dengan jumlah rata-rata 270 dan rata-rata persentase yang diperoleh sebesar 57.5% dan termasuk dalam kategori sedang. Pada masing-masing siswa terlihat 1 siswa termasuk dalam kategori sangat rendah yaitu MU, 3 siswa dengan kriteria rendah yaitu SF, DR dan AA, 3 siswa dengan kategori sedang yaitu FH, AK dan SN, 2 siswa dengan kategori tinggi yaitu JH, VY dan 1 siswa dengan kategori sangat tinggi yaitu

NA. Kesepuluh siswa tersebut nantinya akan diberikan perlakuan (*treatment*) berupa bimbingan kelompok teknik *permainan*.

Gambaran Kemampuan dalam berinteraksi sosial Pada Siswa Kelas VII F SMP Negeri 13 Semarang Setelah Mengikuti Bimbingan Kelompok Teknik Permainan

Hasil *post test* skala kemampuan dalam berinteraksi sosial selengkapnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Hasil *post test* skala kemampuan dalam berinteraksi sosial 1

No.	Kode Siswa	<i>Post test</i>		
		Jumlah	Persentase	Kategori
1.	SF	344	73%	Tinggi
2.	VY	402	86%	Sangat Tinggi
3.	FH	373	79%	Tinggi
4.	AK	338	72%	Tinggi
5.	DR	288	71%	Tinggi
6.	JH	376	80%	Tinggi
7.	NA	411	87%	Sangat Tinggi
8.	SN	292	69%	Tinggi
9.	MU	318	71%	Tinggi
10.	AA	356	76%	Tinggi
	Rata-rata	350	76.5%	Tinggi

Berdasarkan hasil perhitungan *post test* pada tabel 2 maka dapat disimpulkan bahwa hasil *post test* skala kemampuan dalam berinteraksi sosial 1 yang diberikan kepada kesepuluh siswa setelah diberikan perlakuan berupa bimbingan kelompok teknik permainan dengan persentase rata-rata sebesar 76.5% berada dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa setelah mendapatkan perlakuan berupa bimbingan kelompok teknik

permainan, kemampuan dalam berinteraksi sosial mengalami peningkatan.

Perbedaan Kemampuan dalam berinteraksi sosial 1 Kelas VII F SMP Negeri 13 Semarang Sebelum dan Setelah Mengikuti Bimbingan Kelompok Teknik Permainan

Perbedaan antara hasil *pre test* dan *post test* tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3. Perbedaan kemampuan dalam berinteraksi sosial sebelum dan setelah mengikuti bimbingan kelompok teknik permainan

No	Kode Siswa	Pre Test		Post test		% Peningkatan	Skor
		% Skor	Kriteria	% Skor	Kriteria		
1.	SF	46%	Rendah	73%	Tinggi	27%	
2.	VY	69%	Tinggi	86%	Sangat Tinggi	17%	
3.	FH	65%	Sedang	79%	Tinggi	14%	
4.	AK	58%	Sedang	72%	Tinggi	14%	
5.	DR	39%	Sangat Rendah	71%	Tinggi	26%	
6.	JH	75%	Tinggi	80%	Tinggi	5%	
7.	NA	84%	Sangat Tinggi	87%	Sangat Tinggi	3%	
8.	SN	56%	Sedang	69%	Tinggi	6%	
9.	MU	38%	Sangat Rendah	71%	Tinggi	35%	
10.	AA	46%	Rendah	76%	Tinggi	30%	
	Rata-Rata	57.5%	Sedang	76.5%	Tinggi	19 %	

Berdasarkan tabel 3 maka dapat diketahui bahwa dari 10 siswa yang dijadikan subjek dalam penelitian eksperimen ini dapat mengalami peningkatan kemampuan dalam berinteraksi sosial I. Dari perhitungan persentase rata-rata kemampuan dalam berinteraksi sosial I sebelum mendapatkan perlakuan berupa bimbingan kelompok teknik permainan adalah 57.5% dan termasuk kategori sedang. Namun setelah mendapatkan perlakuan berupa

bimbingan kelompok teknik permainan persentase rata-rata tersebut mengalami peningkatan yaitu sebesar 19% dari 57.5% menjadi 76.5% dan termasuk kategori tinggi.

Di bawah ini dapat dilihat peningkatan kemampuan dalam berinteraksi sosial dilihat dari indikator kemampuan dalam berinteraksi sosial.

Tabel 4. Hasil presentase skor kemampuan dalam berinteraksi sosial pada siswa antara sebelum dan setelah memperoleh bimbingan kelompok teknik permainan

No	Indikator	Pre test		Post test		Beda %
		Skor	Kriteria	Skor	Kriteria	
1	Percakapan	57.5%	Sedang	75.1%	Tinggi	17.6%
2	Saling Pengertian	53.4%	Sedang	73.0%	Tinggi	19.6%
3	Kerjasama	55.0%	Sedang	73.3%	Tinggi	18.3%
4	Keterbukaan	54.1%	Sedang	71.3%	Tinggi	17.2%
5	Empati	58.7%	Sedang	76.0%	Tinggi	17.3%
6	Dukungan	59.5%	Sedang	77.5%	Tinggi	18%
7	Rasa Positif	53.4%	Sedang	73.0%	Tinggi	19.6%
8	Kesetaraan	55.0%	Sedang	73.3%	Tinggi	18.3%
	Persentase skor rata-rata	57.5%	Sedang	76.5%	Tinggi	19%

Berdasarkan tabel 4 maka dapat diketahui bahwa semua indikator mengalami peningkatan setelah mengikuti bimbingan kelompok teknik permainan. Untuk persentase skor rata-rata tiap indikator mengalami peningkatan sebesar 19 %, dari yang semula

persentase hanya 57.5 %, termasuk kategori sedang, persentase rata-ratanya menjadi 76.5 % dan termasuk kategori tinggi. Indikator yang paling tinggi mengalami peningkatan adalah pada indikator menerapkan sikap terbuka, dengan peningkatan sebesar 18%, yang semula hanya 59.57% termasuk kategori sednag menjadi 77.5% dan termasuk kategori tinggi.

Mendasarkan pada hasil penelitian, dapat diketahui bahwa bimbingan kelompok teknik permainan, dapat meningkatkan kemampuan dalam berinteraksi sosial siswa. Semakin ditingkatkan bimbingan kelompok teknik permainan maka akan meningkat kemampuan dalam berinteraksi sosial I, sebaliknya semakin rendah bimbingan kelompok teknik permainan maka akan rendah pula kemampuan dalam berinteraksi sosial.

Peneliti menggunakan bimbingan kelompok karena tujuan bimbingan kelompok untuk memungkinkan siswa secara bersama-sama memperoleh berbagai bahan dari konselor sekolah sebagai narasumber yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari baik sebagai individu maupun pelajar, anggota dan masyarakat (Mugiarso dkk, 2004 halaman 66).

Sugiyono (2005 halaman 86) menjelaskan bahwa pengetahuan tentang diri akan meningkatkan komunikasi dan pada saat yang sama komunikasi dengan orang lain akan meningkatkan pengetahuan tentang diri kita. Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa membuka diri dapat memungkinkan seseorang untuk terbuka kepada orang lain sehingga seseorang dapat menerima informasi, pengalaman dan gagasan dari orang lain

Sedangkan teknik *permainan* merupakan teknik yang tujuannya adalah membuat seorang menjadi membuka diri, yaitu terbuka kepada orang lain dan terbuka bagi yang lain sehingga tercipta hubungan yang baik antar individu. Teknik ini digunakan oleh peneliti dalam layanan bimbingan kelompok bagi siswa yang mempunyai keterbukaan diri rendah dalam komunikasi antar teman sebaya, karena layanan bimbingan kelompok sesuai untuk

menyelesaikan masalah beberapa siswa yang homogen.

Johnson dalam Supratiknya (1995 halaman 21) menerangkan bahwa umpan balik dari orang lain yang kita percaya memang dapat meningkatkan pemahaman diri kita, yakni membuat kita sadar pada aspek-aspek diri serta konsekuensi-konsekuensi perilaku kita yang tidak pernah kita sadari sebelumnya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa teknik permainan berguna untuk mengamati cara kita memahami diri kita sendiri sebagai bagian dari proses komunikasi. Pelaksanaan teknik permainan ini sesuai untuk dilakukan dalam layanan bimbingan kelompok. Dalam kelompok yang sudah terbentuk dalam bimbingan, penerapan teknik permainan akan mengkondisikan antar anggota kelompok saling menelaah, saling mengungkapkan perasaan dan menyelesaikan masalah yang ada dalam masalah kelompok atau tujuan yang ingin dicapai dalam bimbingan kelompok. Dengan melalui latihan teknik permainan, hubungan antar individu dapat terbuka dan adanya siswa dengan kemampuan dalam berinteraksi sosial rendah I dapat ditingkatkan.

Dalam penelitian ini, bimbingan kelompok teknik *permainan* dapat memunculkan sikap kemampuan dalam berinteraksi sosial khususnya. Dengan kemampuan dalam berinteraksi sosial, siswa menjadi terbuka pada diri sendiri dan terbuka kepada orang lain sehingga terbentuk komunikasi yang baik.

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel untuk uji *wilcoxon*, jumlah jenjang yang kecil atau T_{hitung} nilainya adalah 55,0. Sedangkan T_{tabel} untuk $n = 10$ dengan taraf kesalahan 5 % nilainya adalah 8. Sehingga $T_{hitung} 55,0 > T_{tabel} 8,0$ atau berarti H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya bimbingan kelompok teknik *permainan* dapat meningkatkan kemampuan dalam berinteraksi sosial I pada siswa kelas VII F SMP Negeri 13 Semarang Pecangaan Jepara.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai meningkatkan kemampuan

dalam berinteraksi sosial melalui bimbingan kelompok teknik permainan pada siswa kelas VII F SMP Negeri 13 Semarang, dapat diambil simpulan bahwa; 1) kemampuan dalam berinteraksi sosial pada siswa kelas VII F SMP Negeri 13 Semarang sebelum memperoleh bimbingan kelompok teknik *permainan* diperoleh skor 57.5% dan menunjukkan kategori sedang. 2) kemampuan dalam berinteraksi sosial 1 pada siswa kelas VII F SMP Negeri 13 Semarang setelah memperoleh bimbingan kelompok teknik *permainan* diperoleh skor 76.5% dan menunjukkan kategori tinggi. 3) Uji hipotesis menunjukkan dengan menggunakan analisis uji *wilcoxon* $T_{hitung} = 55,0 > T_{tabel} = 8,0$. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan dalam berinteraksi sosial pada siswa kelas VII F SMP Negeri 13 Semarang antara sebelum dan setelah diberikan bimbingan kelompok teknik *permainan*.

Supratiknya, A. 1995. *Komunikasi Antarpribadi Tinjauan Psikologi*. Yogyakarta: Kanisius

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada tim pengembang jurnal dan semua pihak yang berperan dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Mugiarso, Herman. 2010. *Bimbingan dan Konseling*. Semarang: UPT MKK UNNES.

Prayitno. 1995. *Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok*. Jakarta: Ghalia Putra.

_____. 2004. *Layanan Bimbingan Kelompok dan Konseling*. Padang: UNP.

Sugiyono. 2005. *Komunikasi Antarpribadi*. Semarang: UNNES PRESS.